小島秀夫
@Kojima_Hideo

MGS2では敵のAIを強化する為に、世界各国の特殊部隊のクリアリングを徹底的に教えて貰った。座学や講義は勿論、模擬訓練もして、敵のクリアリングの参考にした。しかし、完全に再現してしまうと絶対に見つかってしまうので、手を抜くようにしてある。レールゲームであるFPSとは異なる作り方。

Traducir Tweet

1:54 p. m. · 4 dic. 2011 · Twitter for iPhone

214 Retweets **133** Me gusta

Personas relevantes

小島秀夫
@Kojima_Hideo

ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている